



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 047 436

⑫ Número de solicitud: 9200123

⑬ Int. Cl. 5: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE PATENTE

A2

⑮ Fecha de presentación: 10.04.91

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

⑰ Fecha de publicación del folleto de la solicitud: 16.02.94

⑱ Solicitante/es: Gestión de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

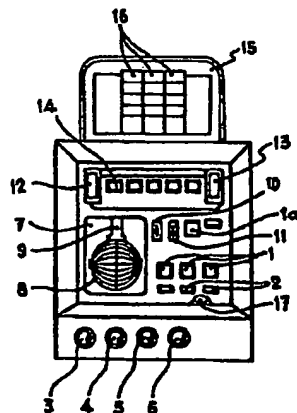
⑲ Inventor/es: García de Marina Cruz, Jesús

⑳ Agente: Cobas Barrios, Luis

㉑ Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

㉒ Resumen:

Máquina de juego recreativa y de azar.
La máquina es del tipo de las que incorporan un grupo de multiproyectores (1) capaz de determinar en cada jugada una combinación susceptible de premio, un comodín (1a) transpasable en determinadas circunstancias a la combinación principal mediante respectivos pulsadores (2) y un bombo de lotería (8) para premios de consolación, y centra sus características en la incorporación de otros dos pulsadores (10) y (11), con indicaciones de "alto" y "bajo", y un marcador numérico lineal (14) donde aparece el premio obtenido, estando este marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas (12) y (13), en una de las cuales aparece automáticamente un dígito, mientras que en la otra lo hace cuando se actúa sobre uno u otro de los pulsadores (10) y (11), determinando un aumento o disminución del premio.



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico, máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventana o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consolación al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativa y de azar que la invención propone constituye un nuevo avance en esta línea de oferta al jugador de una mayor participación y una mayor posibilidad de premios.

De forma más concreta, a partir de tal estructuración, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de que incorpora además medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, compuestos por dos pulsadores mediante cuyo accionamiento selectivo y en combinación con el premio obtenido, así como también con cifras que aparecen aleatoriamente en ventanas asociadas, permiten modificar por defecto o por exceso dicho premio inicial.

De forma más concreta en una zona de variación de premio la máquina incorpora tres columnas de casillas, con colores, signos o símbolos diferentes, que se corresponden con los colores, signos o símbolos que aparecen en los pulsadores de las ventanas multiproyectoras de la combinación principal, y mediante cuyo accionamiento se selecciona una determinada columna que puede

dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

Específicamente los citados medios de modificación del premio, concretamente los mandos situados en la zona central en el panel, incorporan las indicaciones de "alto" y "bajo", colaborando con estos mandos un marcador numérico lineal, en una de cuyas casillas se ilumina el premio obtenido en la combinación ganadora cuando su valor queda comprendido entre ciertos límites intermedios. En los extremos de este marcador se establecen sendas ventanillas, en una de las cuales aparece automáticamente un dígito mientras que en la otra y al pulsar cualquier de los dos mandos citados, se proyecta otro dígito que puede ser de valor superior o inferior al de la primera ventanilla extrema, determinando y aumento o disminución del premio.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura se ha representado esquemáticamente y en alzado frontal una máquina de juegos recreativa y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

Realización preferente de la invención

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina de juego que se preconiza, como cualquier máquina convencional de este tipo, está constituida por un mueble formado por dos cuerpos, consistentes en una peana inferior y el cuerpo superior que conforma la propia máquina, el cual consta de un frontal ocupado totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanas (1) ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (1a), situando en posición inferior los correspondientes tres pulsadores (2) con indicación de colores, juegos, figuras y/o cifras, y que permiten jugar con el comodín (1a) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición inferior se sitúan cuatro botones correspondientes; (3) para jugar con el bombo (8) de lotería; (4) para si se desea cobrar el premio obtenido; (5) para una combinación de doblar el premio y (6) para iniciar la jugada, con lo que es posible acumular el dinero depositado en el monedero (17) para partidas posteriores si ha introducido una moneda de mayor valor que la primaria, o si ha introducido varias monedas.

En una posición lateral se ha dispuesto una ventana (7) a través de la cual se ve un bombo de lotería (8) dotado de un conducto (9) por el que después de un giro completo se ve caer una bola. En este caso, dicha combinación de lotería se puede jugar cuando en cualquier de las ventanas (1) se indique, accionando el pulsador (2) correspondiente, proporcionando un premio de consolación.

A partir de esta estructuración básica y convencional, una característica particularmente importante de la presente máquina consiste en la disposición de dos pulsadores (10) y (11), en la zona central de la pantalla, con la indicación de

"alto" o "bajo", respectivamente, y en una posición superior un marcador línea (14) con varios espacios en que se inscriben centradamente uno o más valores de premios, presentando en los extremos de dicho marcador sendas ventanas (12) y (13). En estas condiciones, si el jugador obtiene premios de 200, 300 ó 400 Pt, la cantidad queda iluminada en uno de los espacios centrales (14); automáticamente entra en funcionamiento el marcador numérico izquierdo (12) deteniendo en una cifra comprendida entre 1 y 9; en este momento el jugador puede optar por cobrar su premio, o por continuar la jugada pulsando uno de los botones (10) alto u (11) bajo; mediante luces se indica en el espacio correspondiente central del marcador lineal (14) el premio que se juega, el que obtendría en caso de acertar, situado a la derecha del premio primario o el que obtendría en caso de perder, situado a la izquierda de dicho premio primario, en estas condiciones, al pulsar cualquier de los botones (10) u (11), entra en funcionamiento el marcador numérico (13) situado a la derecha del lineal (14) deteniéndose en una cifra comprendida entre 0 y 9; si la cifra obtenida en este marcador es superior a la indicada en el marcador izquierdo (12) y el jugador pulsó "bajo", el jugador cobra el premio situado a la izquierda del primario, de valor inferior, si por el contrario acierta, consigue el premio iluminado situado a la derecha del primario de valor superior. El jugador puede optar en este momento por cobrar o volver a jugar y así sucesivamente poder alcanzar el premio máximo y en caso contrario cobrar un premio de consolución mínimo previamente establecido.

Por otro lado, si el jugador ha obtenido un premio máximo, podrá optar por cobrar o jugar una combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ga-

nancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ganancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras, correspondientes a lo establecido en los pulsadores (2) en cuyas columnas (16) se detallan los premios preestablecidos para esta combinación.

En estas condiciones, si el jugador ha obtenido un premio máximo podrá optar, como se ha dicho anteriormente a jugar la combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras, para ello dicho jugador elegirá a voluntad una columna (16) mediante su correspondiente botón (2), de idéntico color, juego, figuras y/o cifras, una vez pulsado, la máquina sortea los premios de la columna (16) seleccionada, y se ilumina el obtenido. Automáticamente la máquina pagará dicho premio.

Finalmente, es de destacar que la máquina lleva incorporado un mecanismo de "doble" o "nada", que permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras, que no superen 10 veces el importe del premio de la partida, lo cual se realiza pulsando el botón (5) destinado a doblar, con lo que la máquina proporciona automáticamente la combinación que puede doblar o anular lo jugado.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan...

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego recreativa y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un bombo de lotería para premios de consolación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque incluye otros medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, materializados en dos pulsadores (10) y (11), preferentemente situados en la zona central del panel y con indicaciones de "alto" y "bajo" o similares, colaborando con dichos pulsadores (10) y (11) un marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas extremas (12) y (13), habiéndose previsto que en el citado mar-

cador numérico lineal (14), concretamente en una de sus casillas, se ilumine el premio correspondiente a la combinación ganadora obtenida en el juego de multiproyectores correspondientes a la combinación principal (1), apareciendo en una de las ventanillas extremas (12) automáticamente un dígito, mientras que en la ventanilla (13) aparece un segundo dígito al accionar cualquier de los pulsadores (10) y (11) citados.

2. Máquina de juego recreativa y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque incorporada además, preferentemente en la zona superior de su cabezal, un sector de variación de premio en el que participan tres columnas de casillas (16), en correspondencia con los tres multiproyectores (1) de la combinación principal, estando dichas casillas (16) interlacionadas con los tres pulsadores (2) de sustitución del cambio del comodín (1a), de manera que el accionamiento de uno de estos pulsadores (2) determina la selección de la columna de casillas (16) correspondiente, lo que puede dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

25

30

35

40

45

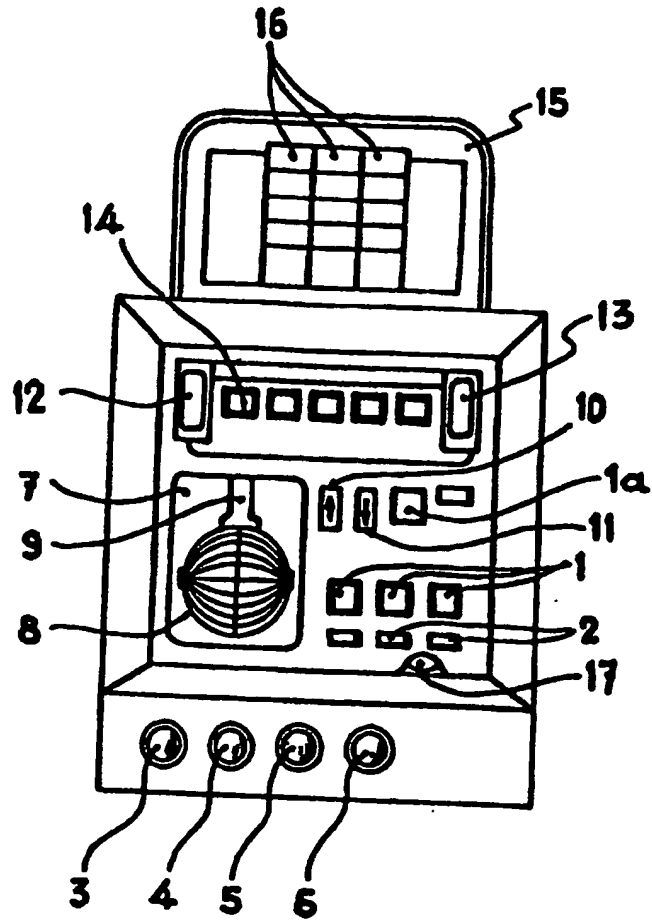
50

55

60

65

2 047 436



(19)



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA

(11) N.º de publicación: ES 2 047 436

(21) Número de solicitud: 9200123

(51) Int. Cl. 5: G07F 17/34

(12)

SOLICITUD DE PATENTE

A2

(22) Fecha de presentación: 10.04.91

(43) Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

(45) Fecha de publicación del folleto de la solicitud: 16.02.94

(71) Solicitante/es: Gestión de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

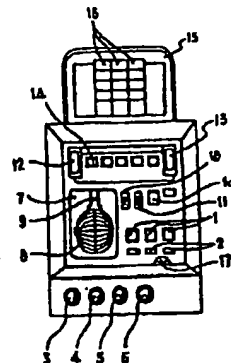
(72) Inventor/es: García de Marina Cruz, Jesús

(74) Agente: Cobas Barrios, Luis

(54) Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

(57) Resumen:

Máquina de juego recreativa y de azar.
La máquina es del tipo de las que incorporan un grupo de multiproyectores (1) capaz de determinar en cada jugada una combinación susceptible de premio, un comodín (1a) transpasable en determinadas circunstancias a la combinación principal mediante respectivos pulsadores (2) y un bombo de lotería (8) para premios de consolación, y centra sus características en la incorporación de otros dos pulsadores (10) y (11), con indicaciones de "alto" y "bajo", y un marcador numérico lineal (14) donde aparece el premio obtenido, estando este marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas (12) y (13), en una de las cuales aparece automáticamente un dígito, mientras que en la otra lo hace cuando se actúa sobre uno u otro de los pulsadores (10) y (11), determinando un aumento o disminución del premio.



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico, máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanillas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanillas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventanilla o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consuelo al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativa y de azar que la invención propone constituye un nuevo avance en esta línea de oferta al jugador de una mayor participación y una mayor posibilidad de premios.

De forma más concreta, a partir de tal estructuración, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de que incorpora además medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, compuestos por dos pulsadores mediante cuyo accionamiento selectivo y en combinación con el premio obtenido, así como también con cifras que aparecen aleatoriamente en ventanillas asociadas, permiten modificar por defecto o por exceso dicho premio inicial.

De forma más concreta en una zona de variación de premio la máquina incorpora tres columnas de casillas, con colores, signos o símbolos diferentes, que se corresponden con los colores, signos o símbolos que aparecen en los pulsadores de las ventanillas multiproyectoras de la combinación principal, y mediante cuyo accionamiento se selecciona una determinada columna que puede

dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

Específicamente los citados medios de modificación del premio, concretamente los mandos situados en la zona central en el panel, incorporan las indicaciones de "alto" y "bajo", colaborando con estos mandos un marcador numérico lineal, en una de cuyas casillas se ilumina el premio obtenido en la combinación ganadora cuando su valor queda comprendido entre ciertos límites intermedios. En los extremos de este marcador se establecen sendas ventanillas, en una de las cuales aparece automáticamente un dígito mientras que en la otra y al pulsar cualquier de los dos mandos citados, se proyecta otro dígito que puede ser de valor superior o inferior al de la primera ventanilla extrema, determinando y aumento o disminución del premio.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura se ha representado esquemáticamente y en alzado frontal una máquina de juegos recreativa y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

Realización preferente de la invención

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina de juego que se preconiza, como cualquier máquina convencional de este tipo, está constituida por un mueble formado por dos cuerpos, consistentes en una peana inferior y el cuerpo superior que conforma la propia máquina, el cual consta de un frontal ocupado totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanillas (1) ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (1a), situando en posición inferior los correspondientes tres pulsadores (2) con indicación de colores, juegos, figuras y/o cifras, y que permiten jugar con el comodín (1a) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición inferior se sitúan cuatro botones correspondientes; (3) para jugar con el bombo (8) de lotería; (4) para si se desea cobrar el premio obtenido; (5) para una combinación de doblar el premio y (6) para iniciar la jugada, con lo que es posible acumular el dinero depositado en el monedero (17) para partidas posteriores si ha introducido una moneda de mayor valor que la primaria, o si ha introducido varias monedas.

En una posición lateral se ha dispuesto una ventanilla (7) a través de la cual se ve un bombo de lotería (8) dotado de un conducto (9) por el que después de un giro completo se ve caer una bola. En este caso, dicha combinación de lotería se puede jugar cuando en cualquier de las ventanillas (1) se indique, accionando el pulsador (2) correspondiente, proporcionando un premio de consuelo.

A partir de esta estructuración básica y convencional, una característica particularmente importante de la presente máquina consiste en la disposición de dos pulsadores (10) y (11), en la zona central de la pantalla, con la indicación de

"alto" o "bajo", respectivamente, y en una posición superior un marcador línea (14) con varios espacios en que se inscriben centradamente uno o más valores de premios, presentando en los extremos de dicho marcador sendas ventanas (12) y (13). En estas condiciones, si el jugador obtiene premios de 200, 300 ó 400 Pt, la cantidad queda iluminada en uno de los espacios centrales (14); automáticamente entra en funcionamiento el marcador numérico izquierdo (12) deteniendo en una cifra comprendida entre 1 y 9; en este momento el jugador puede optar por cobrar su premio, o por continuar la jugada pulsando uno de los botones (10) alto u (11) bajo; mediante luces se indica en el espacio correspondiente central del marcador lineal (14) el premio que se juega, el que obtendría en caso de acertar, situado a la derecha del premio primario o el que obtendría en caso de perder, situado a la izquierda de dicho premio primario, en estas condiciones, al pulsar cualquier de los botones (10) u (11), entra en funcionamiento el marcador numérico (13) situado a la derecha del lineal (14) deteniéndose en una cifra comprendida entre 0 y 9; si la cifra obtenida en este marcador es superior a la indicada en el marcador izquierdo (12) y el jugador pulsó "bajo", el jugador cobra el premio situado a la izquierda del primario, de valor inferior, si por el contrario acierta, consigue el premio iluminado situado a la derecha del primario de valor superior. El jugador puede optar en este momento por cobrar o volver a jugar y así sucesivamente poder alcanzar el premio máximo y en caso contrario cobrar un premio de consuelo mínimo previamente establecido.

Por otro lado, si el jugador ha obtenido un premio máximo, podrá optar por cobrar o jugar una combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ga-

nancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ganancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras, correspondientes a lo establecido en los pulsadores (2) en cuyas columnas (16) se detallan los premios preestablecidos para esta combinación.

En estas condiciones, si el jugador ha obtenido un premio máximo podrá optar, como se ha dicho anteriormente a jugar la combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras, para ello dicho jugador elegirá a voluntad una columna (16) mediante su correspondiente botón (2), de idéntico color, juego, figuras y/o cifras, una vez pulsado, la máquina sortea los premios de la columna (16) seleccionada, y se ilumina el obtenido. Automáticamente la máquina pagará dicho premio.

Finalmente, es de destacar que la máquina lleva incorporado un mecanismo de "doblar" o "nada", que permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras, que no superen 10 veces el importe del premio de la partida, lo cual se realiza pulsando el botón (5) destinado a doblar, con lo que la máquina proporciona automáticamente la combinación que puede doblar o anular lo jugado.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

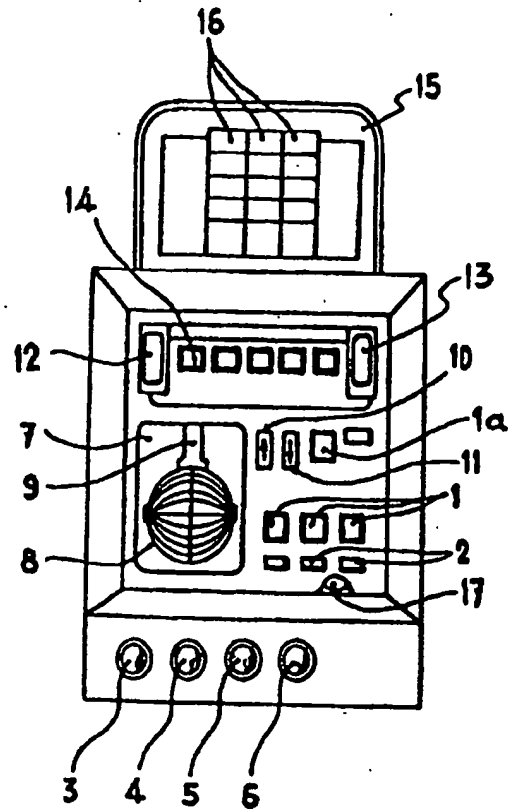
REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego recreativa y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un borbó de lotería para premios de consoliación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque incluye otros medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, materializados en dos pulsadores (10) y (11), preferentemente situados en la zona central del panel y con indicaciones de "alto" y "bajo" o similares, colaborando con dichos pulsadores (10) y (11) un marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas extremas (12) y (13), habiéndose previsto que en el citado mar-

cador numérico lineal (14), concretamente en una de sus casillas, se ilumine el premio correspondiente a la combinación ganadora obtenida en el juego de multiproyectores correspondientes a la combinación principal (1), apareciendo en una de las ventanillas extremas (12) automáticamente un dígito, mientras que en la ventanilla (13) aparece un segundo dígito al accionar cualquier de los pulsadores (10) y (11) citados.

2. Máquina de juego recreativa y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque incorporada además, preferentemente en la zona superior de su cabesal, un sector de variación de premio en el que participan tres columnas de casillas (16), en correspondencia con los tres multiproyectores (1) de la combinación principal, estando dichas casillas (16) interlacionadas con los tres pulsadores (2) de sustitución del cambio del comodín (1a), de manera que el accionamiento de uno de estos pulsadores (2) determina la selección de la columna de casillas (16) correspondiente, lo que puede dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

2 047 436



ANCHOR 16146

19. SPANISH PATENT AND
TRADEMARK OFFICE
SPAIN

11. Publication No. ES 2 047 436
21. Application No. 9200123
51. Int. Cl.⁵: G07F 17/34

12.

PATENT APPLICATION

A2

22. Submission Date: 04-10-91

73. Applicant(s):
Gestion de Patentes y Marcas
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez, 6
Madrid, SP

43. Date of Public Notice: 02-16-94

43. Date of Publication of Application
Booklet: 02-16-94

72. Inventor(s): García de Marina Cruz, Jesús

74. Agent: Cobas Barrios, Luis

54. Title: Recreational gambling machine

57. Summary:

Recreational gambling machine.

Machine is of the type incorporating a set of multiprojectors (1) capable of determining a possibly prize-winning combination with each play, a wild-card button (1a) that under certain circumstances can be transferred to the main combination by using the respective pushbuttons (2), and a lottery cage (8) for consolation prizes, and whose characteristics focus on two other pushbuttons (10) and (11), marked "high" and "low", and a linear numerical marker (14) that indicates the prize won, said linear numerical marker (14) containing two windows (12) and (13), with a digit automatically appearing in one, and in the other when either pushbutton (10) or (11) is pressed, which increases or decreases the prize.

[figure]

[address]

DESCRIPTION

Object of invention

The present invention pertains to a slot machine, specifically to a recreational gambling machine of the type that awards players prizes in coins, a machine designed and structured to boost the possibilities that the player will win a prize, and consequently to enhance its appeal to the player.

Background to invention

Recreational machines that operate by inserting one or more coins into them are well known. They have a set of windows or image multiprojectors -- generally three -- wherein three figures appear when played, creating a combination that may win a prize for the player. For machines of this type, the player evidently in no way participates in the action and outcome of play.

So as to increase player participation when the game is in progress, there are also machines that, using the same windows or multiprojectors referred to above, include another window or multiprojector consisting of a type of "wild card," which at a given time can replace any of the images or figures in the main combination when one of the pushbuttons intended for this purpose and which pertain to each of the multiprojectors for the main combination is pressed. Accordingly, under certain circumstances the player has the option of changing this main non-prize winning combination in an effort to obtain another combination listed in the prize table.

Proceeding further with this idea of increasing the likelihood of a prize for the player, there are also machines that, beginning with the structure explained above, also have a lottery cage that can also, under certain circumstances, offer the player a consolation prize.

Description of invention

The recreational gambling machine set forth in this invention constitutes a new advance in this type of product, offering the player greater participation and a greater likelihood of winning a prize.

More specifically, as a result of its structuring, the machine in question is characterized by incorporating additional means of changing the prize initially obtained, that being two pushbuttons that can be selectively pressed, and when matched to this prize, together with numbers appearing at random in the associated windows, make it possible to increase or decrease the initial prize.

More specifically, there is a prize-variation area of the machine with three columns of square windows with different colors, signs or symbols that correspond to the colors, signs or symbols appearing on the pushbuttons of the multiprojector windows for the main combination, and which can be pressed to choose a specific column that makes it possible to vary the prize initially obtained.

It is precisely the abovementioned means of modifying the prize, i.e. the controls located in the central area of the panel, that have the "high" and "low" indicators with which a linear numerical marker is associated and one of whose square windows lights up to show the prize obtained by the winning combination when its value falls between certain limits. There is

a window at each end of this marker, in one of which a digit automatically appears, while another digit that may be higher or lower than the one in the first end window appears in the other whenever either of the two abovementioned controls is pressed, thus increasing or decreasing the prize.

Description of drawings

To supplement this description, and to aid in better understanding the characteristics of the invention, a single sheet of drawings is attached as an integral part of the description. In an illustrative and non-limiting fashion, its single embodiment is a schematic representation of the front view of a recreational gambling machine reflecting the object of the present invention.

Preferred layout of invention

This figure shows the slot machine in question, as any conventional machine of this type, to consist of a two-part cabinet - a lower stand and an upper body that is the machine itself - which in turn consists of a front panel totally covered by a door, that being the playing panel, with three windows (1) or multiprojectors of images or figures by which winnings are determined, and the corresponding wild-card (1a), located beneath the corresponding three pushbuttons (2) that indicate the colors, plays, figures and/or numbers that allow the wild-card (1) to be used to make a prize-winning play. Underneath all this there are four buttons: (3) for operating the lottery cage (8); (4) if one wishes to collect the prize; (5) for a combination to double the prize, and (6) to begin play, by which it is possible to accumulate the money deposited in the coin box (17) for subsequent games if a coin of a higher value, or more than one coin, has been inserted.

On one side there is a window (7) through which the lottery cage (8) can be seen, equipped with a duct (9) through which a ball drops after one turn of the cage. When this happens, the above lottery combination can be played whenever it is indicated in either of the windows (1), by pressing the corresponding pushbutton (2), thus obtaining a consolation prize.

This basic, conventional structure reflects a particularly important characteristic of the present machine consisting of the arrangement of the two pushbuttons (10) and (11) in the middle of the screen, marked "high" and "low" respectively, and above them a linear marker (14) with spaces where one or more prize amounts are shown in a centered position, with a window (12) and (13) on each end of this marker. Accordingly, if the player wins 200, 300 or 400 pesetas, the amount lights up in one of the centered spaces (14); the left numerical marker (12) then automatically lights up and stops at a number between 1 and 9, at which time the player can opt to collect the prize, or to continue playing by pushing one of the high (10) or low (11) buttons. The prize at stake is lit up in the corresponding center space on the linear marker (14), the one that will be won if the right play is made, located to the right of the main prize, or the one that will be won if the wrong play is made, located to the left of this main prize. Accordingly, when one of the buttons (10) or (11) is pressed, the numerical marker (13) located to the right of the linear marker (14) lights up and stops on a number between 0 and 9. If the number shown on this marker is higher than the one on the left marker (12) and the player has pushed "low", the player wins the lower prize located to the left of the main prize; if, on the other hand, the correct play has been made, the player wins the lit prize to the right of the primary one of greater value. At this time, the player can opt to receive the prize or to continue playing, thereby successively being able to win the maximum prize; otherwise, a previously established minimum consolation prize is won.

On the other hand, if the player has won the maximum prize, he can opt to collect it or play a combination of colors, games, figures and/or numbers.

To do so, there is a panel (15) at the top of the machine with the winning combinations, including three columns of different colors (16), or games, figures and/or numbers.

To do so, there is a panel (15) at the top of the machine with the winning combinations, including three columns of different colors (16), or games, figures and/or numbers [sic - sentence repeated], corresponding to what is located on the pushbuttons (2) whose columns (16) list the prizes previously established for this combination.

Accordingly, as pointed out above, if the player has obtained the maximum prize, he can opt to play the combination of colors, games, figures and/or numbers. To do so, the player chooses a column (16) by using its button (2) of an identical color, game, figures and/or numbers; when this button is pushed, the machine will select the prizes from the chosen column (16) and the one obtained lights up. The machine will automatically pay the prize.

Finally, it should be pointed out that the machine has a "double or nothing" mechanism whereby the player can double or lose any prizes obtained from winning combinations that do not exceed 10 times the amount of the prize for the game. To do this, doubling button (5) is pressed, by which the machine will automatically indicate the combination for doubling or canceling the amount at stake.

Further description is not considered necessary so that any expert in the field will understand the scope of the invention and the advantages it offers.

The materials, shape, size and layout of the components can be varied, provided that such does not change the essential nature of the invention.

The descriptive terms used in this document should always be viewed in their widest sense, rather than as limiting.

CLAIMS

1. Recreational gambling machine, of the type comprising a cabinet with coin box and front playing panel with three windows or multiprojectors of images, which generate possible prize-winning combinations, one supplementary window or multiprojector consisting of a "wild-card" that can be transferred to any of said multiprojectors for the main combination by using the respective pushbuttons to modify said main combination, a lottery cage for consolation prizes and a "double or nothing" pushbutton whose results appears in the appropriate window, whose essential characteristic is that it contains other ways of modifying the initially obtained prize, comprised of two pushbuttons (10) and (11), preferably located in the central area of said panel and with "high" and "low" or similar indicators, with a linear marker (14) linked to said pushbuttons (10) and (11) framed by two end windows (12) and (13), designed so that in said linear numerical marker (14), specifically in one of its square windows, the prize lights up corresponding to the winning combination obtained in the set of said multiprojectors corresponding to said main combination (1), with one digit automatically appearing in one of said end windows (12), while in said window (13) a second digit appears upon pressing either of said pushbuttons (10) and (11).

2. Recreational gambling machine of claim 1, whereby, preferably in the upper part of its top section, it also contains a prize-varying sector with three columns of square windows (16), corresponding to the three said multiprojectors (1) of said main combination, said square windows (16) interlinked with the three substitution pushbuttons (2) for exchange with said wild-card (1a) so that by pressing one of said pushbuttons (2) the corresponding column of square windows (16) is selected, which can change said prize initially obtained.

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.